PHILIPS VIDEOPAC + 43

PICK AXE PETE

PETER TETE DE PIOCHE

10 VARIATIONS

ENGLISH

This is a **Videopac**+ game cartridge which, as you may have seen already on the packaging, can be used on any **Videopac** or **Jopac** game computer.
Regardless of the kind of game computer you use, the actual playing value and the game as such are identical. When you use a second generation game computer of the Videopac+ or Jopac type, this **Videopac**+ cartridge will produce high quality, more detailed graphics, as indicated on the back panel of the packaging. The actual game elements however are the same. To make the instructions as clear as possible only simple illustrations have been used in this booklet.

Great care has been taken with the programming and testing of all Videopac cartridges. There are literally millions of game situations however and there's a slight chance that you may run into one where the game stalls. In such cases there's only one thing you can do: press 'RESET' and start the game again right from the beginning.

DEUTSCH

Diese ist eine **Videopac**+-Spielkassette, die - wie Sie schon auf der Verpackung lesen konnten - in Verbindung mit jedem **Videopac, Videopac**+-oder **Jopac**-Computer verwendbar ist.
Unabhängig vom jeweils benutzten Computer sind jedoch der Spielwert und das eigentliche Spiel in allen Fällen völlig gleich. Wenn Sie einen Computer der zweiten Generation vom Typ Videopac+ oder Jopac benutzen, liefert diese Kassette ein besonders hochwertiges, detailscharfes Bild, wie auf der Rückseite der Kassettenschachtel angegeben. Zur Ekrlärung der Spielregeln enthält diese Gebrauchsanleitung deutlichkeitshalber nur einfache illustrationen.
Grosse Sorgfalt wurde auf die Programmierung und das Austesten sämtlicher Videopac-Kassetten verwendet. Trotzdem kann unter den Millionen möglicher Spielsituationen der seltene Fall auftreten, dass das Spiel einmal blockiert wird. In solchen Fällen hilft nur eins: Taste 'RESET' drücken und Spiel von Beginn an wiederholen.

FRANÇAIS

Comme vous l'avez peut-être déjà lu sur l'emballage, cette cartouche de jeu **Videopac**+ peut être utilisée sur tous les ordinateurs de jeu **Videopac, Videopac**+ ou **Jopac**.

Quel que soit le type d'ordinateur de jeu que vous utilisez, l'intérêt du jeu et le jeu lui-même sont identiques. Si vous utilisez un ordinateur de jeu de la deuxième génération du type Videopac + ou Jopac, cette cartouche produira un graphisme de haute qualité, plus détaillé, comme indiqué au dos de l'emballage. Pour plus de clarté, seules des illustrations simples ont été utilisées dans cette brochure pour expliquer les règles du jeu.

Toutes les cartouches Videopac ont fait l'objet d'une programmation et de tests soignés. Il existe

littéralement des millions de situations de jeu et les risques d'en rencontrer une où le jeu se bloque sont minimes. Le cas échéant, la seule solution consiste à appuyer sur la touche 'RESET' et à reprendre le jeu au début.

NEDERLANDS

Dit is een **Videopac**+ spel-kassette, die - zoals u wellicht al op de verpakking gezien hebt - gebruikt kan worden met elke **Videopac, Videopac**+ of **Jopac** spel-computer.

Ongeacht welke spel-computer u gebruikt, de feitelijke spelwaarde en het spel op zich blijven absolutt gelijk. Gebruikt u een van de spel-computers van de tweede generatie, van het Videopac+ of Jopac type, dan levert deze cassette zeer fraaie, meer gedetailleerde beelden zoals u achterop de verpakking kunt zien. Om de gebruiksaanwijzing zo duidelijk mogelijk te houden worden in dit boekje alleen eenvoidige illustraties gebruikt.
Alle Videopac spel-cassettes zijn met grote zorg geprogrammeerd en getest. In zo'n spel komen echter letterlijk ontelbare situaties voor en er bestaat altijd een heel kleine kans, dat u een spel-situatie tegenkomt, waarbij de zaak vastloopt. Mòcht zoiets voorkomen, dan is er slechts één oplossing: druk op 'RESET' en begin het spel weer van voren af aan.

ITALIANO

Questa è una cassetta da gioco **Videopac**+ che, come forse avete già visto sulla scatola, si può usare su ogni computer di gioco **Videopac, Videopac**+ o **Jopac.**

Il valore del gioco ed il gioco stesso sono uguali su ogni tipo di computer da gioco che usate. Se usate un computer del tipo Videopac+ o Jopac della seconda generazione, questa cassetta produrrà una elevata qualità, delle figure più dettagliate, come indicato sul retro della scatola. Per rendere le istruzioni più chiare possibile, si ha usato solamente delle semplici illustrazioni in questo libretto per spiegare le regole del gioco.

Il programmare e collaudare di tutte le cassette Videpac è stato eseguito con molta cura. Purtroppo ci sono letteralmente milioni situazioni di gioco e c'è una piccolissima probabilità che troverete una situazione nel quale il gioco si ferma. In tali casi si può fare una sola cosa: premer 'RESET' e ricominciare il gioco fin dal principio.

DANSK

Dette er en Videopac + spilkassette, som De måske allerede har set på pakken, kan den bruges i enhver **Videopac, Videopac**+ eller **Jopac** computer.

Uanset hvilken slags computer De bruger, er den effektive spilleværdi og spillet identisk. Hvis De bruger en anden generations computer af Videopac+ eller Jopac typen, giver denne kassette en høj kvalitet, en mere detaljeret grafik, som vist på indpakningens bagpanel. For at klargøre instruktionerne så vidt som muligt er der kun brugt enkle illustrationer til at forklare spillets regler i dette hæfte.

Programmering og afprøvning af alle Videopac kassetter er foretaget meget omhyggeligt. Det er imidlertid millioner af spilsituationer, og der er en lille chance for, at De kan blive udsat for een, hvor spillet standser. I sådanna tilfælde er der kun et at gøre: tryk på 'RESET' og begynd spillet forfra.

SVENSKA

Detta är en **Videopace**+ spel kasett vilket, som redan framgår av omslaget, kan användas på varje **Videopac, Videopac**+ eller **Jopac** spel maskin.

Oavsett vilken sort av spel maskin som användes så är nöjet av spelet detsamma. När Du använder de andra generationen av spel maskiner av Videopac + eller Jopac typ så ger denna kasett hög kvalitet, mera detaljerade diagram vilket är angivet i bakre fältet av omslaget. För att göra instruktionen så klar som möjligt har endast enkla illustrationer använts i denna brochyr för att förklara spelets regler.

Stor aktsamhet har tagits med programmeringen och testningen av alla Videopac kasetter. Emellertid finns det bokstavligen miljoner spelsituationer och det är en liten möjlighet att Du kommer att hamna i en situation där spelet stannar. I så fall finns det bara en sak att göra: Tryck på 'RESET' och börja om spelet från början.

SUOMI

Tämä on **Videopac**+ pelikasetti, jota voidaan käyttää, kuten jo pakkauksessakin ilmoitetaan, kaikissa **Videopac, Videopac**+ tai **Jopac** tietokoneissa.

Riippumatta siitä, millaista tietokonetta käytetään, saadaan pelistä aina yhtä paljon iloa. Käyttäessäsi toisen sukupolven Videopac+- ja Jopac-tyyppisiä tietokoneita saat tällä kasetilla hyvän laadun, tarkempi kaavio on esitetty pakkauksen takaosassa. Jotta ohjeet saataisiin mahdollisimman selkeiksi, on tässä esitteessä käytetty ainoastaan yksinkertaisia kuvaselityksiä pelin sääntöjen selvittämiseksi.

Kaikkien Videopac-kasettien ohjelmointi ja testaus on suoritettu erittäin huolellisesti. On kuitenkin olemassa miljoonia pelitilanteita, ja on erittäin pieni mahdollisuus, että joudut tilanteeseen jolloin peli pysähtyy. Sellaisessa tapauksessa on ainoastaan yksi vaihtoehto: Paina näppäintä 'RESET' ja aloita peli uudestaan.

ESPAÑOL

Esto es un cartucho de juegos **Videopac**+ que, como usted ha podido ver sobre el embalaje, puede ser usado en cualquier computer de juegos **Videopac, Videopac**+ o **Jopac**.
Indiferente a la clase de computer que usted use, el valor actual del juego y el juego en si son idénticos. Cuando usted utilice un computer de juegos de la segunda generación del tipo Videopac+ o Jopac, este cartucho producirá alta calidad, gráficas más detalladas, como está indicado sobre el panel posterior del embalaje. Para hacer las instrucciones lo más claras posibles, solamente se han usado en este librito ilustraciones sencillas para explicar las reglas del juego. Se ha tenido mucho cuidado con la programación y pruebas de todos los cartuchos Videopac. Literalmente hay millones de situaciones de juego, sin embargo existe la pequeña probabilidad de que usted tropiece con una situación por la cual el juego se atasque. En estos casos sólo se puede hacer una cost: presionar 'RESET' y empezar el juego otra vez desde el principio.

PORTUGUES

Esta é uma cartridge de jogos **Videopac**+ que, coma já pode ter visto na embalagem, pode ser usada em qualquer computador de jogos **Videopac, Videopac**+ ou **Jopac**.

Não obstante o tipo de computador de jogos usado, o mérito efectivo do jogo e o jogo em si são idênticos. Quando usar um computador de jogos de segunda geração do tipo Videopac+ ou Jopac, esta cartridge produz representações gráficas de alta qualidade, mais detalhadas, como se indica no painel traseiro da embalegem. De maneira a simplificar as instruções foram unicamente usadas nesta brochura simples ilustrações para explicar as regras do jogo.
Exerceu-se bastante cuidado durante a programação e teste de todas as cartridges Videopac. Existem contudo literalmente milhões de situaçóes nos jogos e há uma pequena possibilidade que VS. encontre por acaso uma situação na qual o jogo pára. Nestes casos há somente uma coisa a fazer: prima 'RESET' e comece novamente o jogo do principio.

Instructions for Use

ENGLISH

Pickaxe Pete

This Videopac cartridge allows a glimpse into the life of that legendary miner Pickaxe Pete and his fabulous gold mines somewhere in the Misty Mountains....!

(1 or more players) First press RESET
Next press keys 0 to 9

Your screen shows a network of tunnels and shafts. It's one of the ten mysterious gold mines where Pickaxe Pete struck it rich, a different mine for each numerical key you have pressed.

The actual secret of those Misty Mountain mines lies hidden behind three coloured doors: one at the top level, one at the very bottom and the third in the centre. Huge boulders come bursting from those doors at irregular intervals, bouncing through the narrow tunnels. When two boulders collide, one of three things may happen:

1. They explode and disappear into thin air.
2. They explode, revealing a pickaxe which gently drops down to the lowest level where it disappears after a while.
3. They explode after which a golden key twirls upwards to the top level where it will vanish after a short while.

You find Pickaxe Pete in the centre of your screen. You can move him with the joystick of the left handset. When Pete steps into an opening in the tunnel floor, he will drop down to the next level. It will not hurt him.

He can move up to the next level only by using one of the ladders that mysteriously appear from time to time in different places. When halfway up a ladder, you can make him jump the rest of the way. Just move the joystick into the direction you want him to jump and press the action button. This is a good idea for instance when the ladder directly leads to one of the magic doors. If he does go in without having a key, he gets caught in the revolving door, possibly exposing himself to a boulder coming from that door and then the game is over!

Making your fortune
Pickaxe Pete is vigorously swinging his pickaxe, while those boulders come bouncing down the narrow tunnels. **Every time he smashes one, he strikes gold, adding 3 points to your score.**

There's one problem however! He is using his pickaxe so energetically that it soon wears down.

When it does, you will hear a tinkling, warning sound. Without his pickaxe, Pete is defenseless against the boulders. He can collect a new pickaxe when catching one as it floats down after a boulder collision (see above) or pick it up at the bottom level of the mine. When he does succeed in getting a new pickaxe, he can continue his work and collect **a bonus of 5 points** as well.

Until he has, there's only one thing he can do: try and evade the boulders by either jumping over them or ducking under them. Every time he succeeds, **he again collects one point**. To make Pete jump or dive, move the joystick in the desired direction and then press the action button.

Note: If you want Pete to pass a door while not having a key, you can make him jump over the door but watch out for those boulders!

The magic doors
There's an interesting alternative! When he manages to get hold of one of those golden keys, he starts blinking and **collects another 10 points**. But there's more to it yet. These keys give access to the magic doors. When he manages to reach a door with his key, dodging those boulders of course, he enter the magic halls of his mines and another 20 points are added to his fortune! After a short celebratory dance the treasure hunt continues. Pete has a brand new pickaxe and starts again where he originally began. Every time a different, more difficult patterns appears and the frequency with which the boulders come bursting from those magic doors increases as his score grows higher. While carrying a key, Pete can also collect a new pickaxe, adding 5 more points to his score.

Warning: The mining pattern will have the same colour as the door he just entered. These colours change regularly. Try and avoid a dark grey door! When Pickaxe Pete enters a dark grey door with his key, he will collect his 20 bonus points after which he finds himself in an **invisible maze**, making it much harder and more hazardous.

When Pickaxe Pete is hit by a boulder while he does not carry a pickaxe, he tumbles and sits down, completely stunned. The game is over and a new one will start automatically.

The highest score in a series of games is shown in the left-hand bottom corner. The name of the high scoring player can be displayed in the centre, where the question marks are. Just key in the name of the high scoring player (maximum of six characters; if fewer, press space until all remaining question marks have disappeared). The name will stay on the screen until the score has been equalled or surpassed.

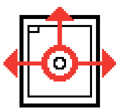
Scoring points

- Evading a boulder	1 point
- Smashing a boulder	3 points
- Getting a new pickaxe	5 points
- Getting a key	10 points
- Getting through door with key	20 points

Playing "Pickaxe Pete" with Videopac N60 or G7200 game computer

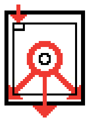
The basic rules of the game are identical to those described above.

- Set picture brightness and sound level at desired levels.
- Set contrast control at position 1.



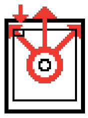
Use joystick to move Pickaxe Pete.
Move upwards to make him climb ladder.

Diving



Use joystick to indicate direction.
Press action button to make Pete dive.

Jumping



Use joystick to indicate direction of jump,
then press action button.

Each time a game is finished, press RESET, 'SELECT GAME' is shown on the screen. Now:

(a) Select another game.
Or (b) Select another Videopac.
Remove existing Videopac by placing one hand next to it, and pulling handle upwards. Replace Videopac in its box. Refer now to instructions for Use of the next Videopac.
Or (c) Plug aerial back into TV, and unplug the Videopac Computer from the mains.

Check procedure
If you suspect a fault in the equipment follow this procedure (with a Videopac installed).
Press RESET. The TV will emit a short sound, and 'SELECT GAME' should appear on your TV screen. If not, ensure that the equipment is set up properly as detailed in the Instructions for Use (both of the equipment, and of the Videopac used). If the fault remains, take both the equipment and Videopac to your dealer.

[**Note:** To cut down on load time for this web page, game screen samples from the original instruction booklet are not displayed. They are not needed to fully understand the game.]

Gebrauchsanleitung

DUETSCH

Pickel-Peter

Mit dieser Videopac-Cassette erhalten Sie Einblick in das Leben des legendären Bergmannes Pickel-Peter und seine sagenhaften Goldminen irgendwo in den Blauen Bergen...
(1 oder mehrere Spieler) Zuerst RESET drücken
Dann irgend eine Zahlentaste 0 bis 9 drücken.
Auf dem Bildschirm erscheint ein Netz von Stollen und Schächten. Es handet sich um eine der zehn mysteriösen Goldminen, wo Pickel-Peter das grosse Geld gemacht hat. Für jede gedrückte Zahlentaste erscheint eine andere Mine.
Das eigentliche Geheimnis dieser Minen in den Blauen Bergen liegt hinter drei farbigen Türen verborgen: eine Tür zuoberst, eine in der Mitte und eine auf der untersten Ebene. In unregelmässigen Abständen brechen riesige Blöcke durch diese Türen und kollern durch die engen Gänge. Wenn zwei Blöcke zusammenstossen, können drei verschiedene Dinge passieren:

1. Sie explodieren und lösen sich in Wohlgefallen auf.
2. Sie explodieren und geben einen Pickel frei, der sanft auf die unterste Ebene fällt und nach einer gewissen Zeit verschwindet.
3. Sie explodieren, worauf ein goldener Schlüssel nach oben zur obersten Ebene wirbelt und nach kurzer Zeit unsichtbat wird.

Pickel-Peter entdecken Sie in der Bildschirmmitte. Mite dem Knüppel des linken Handreglers können Sie ihn bewegen. Wenn Pickel-Peter in eine Öffnung am Stollenboden tritt, fällt er auf die nächste Ebene. Das macht ihm nichts.
Auf die nächsthöhere Ebene kann er nur gelangen, wenn er eine der Leitern benützt, die auf unerklärliche Weise an verschiedenen Stellen erscheinen. Wenn er die Mitte einer Leiter erklommen hat, können Sie ihn den Rest mit einem Sprung nehmen lassen. Bewegen Sie einfach den Knüppel in der gewünschten Richtung und drücken Sie die ACTION-Taste. Dies ist zum Beispiel eine gute Idee, wenn diese Leiter direkt zu einer der magicschen Türen führt. Wenn Peter jedoch hineingeht, ohne einen Schlüssel zu besitzen, bleibt er in der Dreh-tür stecken und wird möglicherweise von einem Block getroffen, der aus dieser Tür kommt, wobei das Spiel zu Ende ist!

Wie Sie Ihre Glück machen können
Pickel-Peter schwingt kräftig seinen Pickel, wenn diese Blöcke durch die engen Gänge kollern.
Jedesmal, wenn er einen zertrümmert, stösst er auf Gold, und Sie erhalten 3 Punkte.

Da gibt es aber eine Schwierigkeit! Peter gebraucht seinen Pickel so stark, dass er bald abgestumpft ist. Wenn dies eintritt, hören Sie ein klingelndes Warnzeichen. Ohne seinen Pickel ist Peter gegen die Blöcke machtlos. Es kann sich einen neuen Pickel beschaffen, indem er einen auffängt, der nach einem Blockzusammenstoss (siehe oben) herunterschwebt, oder einen solchen auf der untersten Ebene der Mine aufliest. Wenn es ihm gelingt, einen neuen Pickel zu ergattern, kann er seine Arbeit fortsetzen. Ferner erhält er einen **Bonus von 5 Punkten.**

Soltange Peter ohne Pickel ist, bleibt ihm nichts anderes übrig, als zu versuchen, den Blöcken auszuweichen, indem er sie überspringt oder sich duckt, wenn sie kommen. Immer, wenn ihm dies gelingt, erhalten Sie einen weiteren Punkt.

Um Peter springen oder sich ducken zu lassen, müssen Sie den Knüppel in der entsprechende Richtung bewegen und die ACTION-Taste drücken.
Anmerkung: Wenn Sie Peter ohne Schlüssel durch eine Tür gehen lassen wollen, können Sie ihn über die Tür springen lassen; passen Sie jedoch auf die Blöcke auf!
Es gibt eine interessante Möglichkeit: Wenn Peter sich einen dieser goldenen Schlüssel verschaffen kann, beginnt er zu blinken und **urhält 10 zusätzliche Punkte**. Das ist aber nicht alles. Mit diesem Schlüssel können die magischen Türen geöffnet werden. Wenn es ihm gelingt, trotz der gefährlichen Blöcke mit einem Schlüssel eine Tür zu erreichen, tritt er in die magischen Hallen seiner Minen ein und erhält weitere 20 Punkte zu seinem Vermögen hinzugefügt. Nach einem kurzen Freudentanz geht die Schatzsuche weiter. Peter hat nun einen nigel-nagelneuen Pickel und beginnt am alten Ort wieder mit der Arbeit. Die Umstände werden mit jedem Mal schwieriger, und die Häufigkeit, mite der die Blöcke durch die magischen Türen brechen, nimmt mit der Punktzahl zu. Immer, wenn Peter einen Schlüssel hat, kan er auch einen neuen Pickel fassen, und damit 5 zusästzliche Punkte.
Warnung: Das Gangsystem der Mine hat immer die gleiche Farbe wie die soeben betretene Tür. Diese Farben ändern sich regelmässig. Versuchen Sie, eine dunkelgraue Tür zu meiden! Wenn Pickel-Peter mit seinem Schlüssel durch eine graue Tür tritt, erhält er zwar seine 20 Bonus-punkte, befindet sich dann aber in einem **unsichtbaren Labyrinth**, was alles erschwert und noch viel gefährlicher macht.
Wenn Pickel-Peter von einem Block getroffen wird, während er keinen Pickel hat, taumelt er und geht völlig betäubt zu Boden. Das Spiel ist zu Ende und automatisch beginnt ein meues.
Die höchste Punktzahl einer Spielserie wird in der linken, unteren Ecke angezeigt. Der Name des Spielers mit der höchsten Punktzahl kann in der Mitte angezeigt werden, dort wo sich die

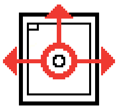
Fragezeichen befinden. Sie können den Namen des gewinnenden Spielers an der Tastatur eingeben (maximal sechs Buchstaben; wenn es weniger sind, drücken Sie die Zwischenraumtaste, bis alle Fragezeichen verschwunden sind).Der eingegebene Name bleibt angezeigt, bis die entsprechende Punktzahl erreicht oder übertroffen wird.

Punktzahlen

-Einem Block ausgewichen	1 Punkt
-Einen Block zertrümmert	3 Punkte
-Sich einen neuen Pickel ergattert	5 Punkte
-Einen Schlüssel verschafft	10 Punkte
-Mit Schlüssel durch eine Tür gegangen	20 Punkte

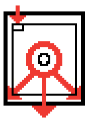
Spiel "Pickel Peter" mit N60 Videopac-Konsole oder G7200
Die grundlegenden Spielregeln sind gleich wie oben beschrieben.

- Bildhelligkeit und Lautstärke nach belieben einstellen
- Kontrast auf 1 stellen



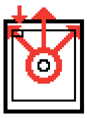
Pickel-Peter können Sie mit dem Knüppel bewegen.
Zum Leiterklettern nach oben drücken.

Tauchen



Richtung mit dem Knüppel festlegen.
ACTION-Taste drücken, damit Peter taucht.

Springen



Sprungrichtung mit dem Knüppel festlegen
und ACTION-Taste drücken.

Bei Spielende drücke RESET, es erscheint "SELECT GAME" auf dem Bildschirm. Sie können nun

a) ein anderes Spiel aus der Cassette wählen.
b) eine andere Videopac-Cassette nehmen, indem Sie die gerade benutzte an ihrem Handgriff herausziehen. Stecken Sie die Cassette in ihre Schachtel und verfahren Sie nach der Gebrauchsanleitung für die neue Cassette.
c) Stecken Sie die Antenne wieder in das Fernsehgerät und zeihen Sie das Netzteil aus der Steckdose.

Prüfprogramm
Vermuten Sie einen Fehler, so verfahren Sie mit einer eingesteckten Videopac-Cassette wie folgt: Drücken Sie RESET und das Fernsehgerät gibt einen kerzen Ton ab und es sollte "SELECT GAME" auf dem Bildschirm erscheinen. Ist dies nicht der Fall, überprüfen Sie den Geräteanschluß nochmal

wie in der Gebrauchsanleitung angegeben. Funktioniert es trotzdem nicht, so bringen Sie bitte grundgerät und Cassette zu Ihrem Händler.

Die Tasten
RESET: Rückstellen

Die Anweisungen
SELECT GAME: Spieleuswahl

Mode d'emploi

FRANÇAIS

Peter Tête de Pioche

Cette cartouche VIDEOPAC reflète la vie de Peter Tête de Pioche, mineur légendaire dans ses fabuleuses mines d'or, quelque part dans les "Montagnes Brumeuses" ...!

(1 ou plusieurs joueurs) Appuyez sur "DÉPART" (RESET)
Puis sur une touche de 0 à 9.

Un réseau de tunnels et de puits apparaît sur votre écran. C'est l'une des dix mystérieuses mines d'or où Peter Tête de Pioche a fait fortune. Une mine différente apparaîtra en fonction de la touche sur laquelle vous appuyerez.

Le secret véritable de ces mines est caché derrière trois portes colorées: une en haut, une en bas et une au centre. D'énormes blocs de pierre surgissent de ces portes à intervalles irréguliers, bondissant à travers les tunnels étroits. Quand deux blocs entrent en collision, il peut se produire I'un des trois faits suivants:

1. Ils explosent et disparaissent.
2. Ils explosent en révélant une pioche qui tobme et qui disparaît après un moment.
3. Ils explosent, et une clé en or tournoie en montant vers le niveau le plus haut où elle disparaîtra après un court instant.

Au départ, Peter Tête de Pioche se trouve au centre de votre écran. Vous pouvez le déplacer avec la manette gauche. Quand il tombe dans un trou du tunnel, il descend au niveau inférieur, mais sans se faire de mal.

Il ne peut remonter qu'en utilisant une des échelles qui apparaissent de temps en temps. Quand il est à la moitié d'une échelle, vous pouvez lui faire sauter le reste du chemin. Il faut alors diriger la manette dans la direction où vous voulez qu'il saute et appuyer sur le bouton "action". Ceci est intéressant surtout lorsque l'échelle conduit tout droit à l'une des portes magiques. Si Peter n'a pas le clé, il est alors pris dans la porte rotative et risque d'être écrasé par un bloc de pierre, ce qui entraîne la fin du jeu.

Faites fortune!
Peter manoeuvre vigoureusement sa pioche, tandis que les blocs de pierre dévalent. **A chaque fois qu'il en détruit un, il trouve de l'or, ajoutant 3 points au score.**

Cependant, il a un problème car il se sert de sa pioche de façon tellement énergique qu'elle finit par s'user. Quand c'est le cas, vous entendez un tintement; c'est une sorte d'avertissement. Sans sa

pioche, Peter est sans défense contre les blocs de pierre. Il peut en récupérer une nouvelle en attrapant une de celles qui flottent (voir plus haut) ou en en ramassant une au niveau le plus bas de la mine. Quand il a réussi à attraper une nouvelle pioche, il peut continuer son travail et obtenir **un bonus de 5 points.**

Tant qu'il n'a pas réussi à attraper une nouvelle pioche, il ne lui reste qu'à essayer d'échapper aux blocs de pierre en sautant par-dessus ou en se glissant dessous. A chaque fois qu'il réussit, il gagne encore **un point.** Pour faire sauter ou plonger Peter, orientez la manette dans la direction désirée, puis appuyez sur le bouton "action".
Nota: si vous désirez que Peter passe une porte, bien que n'ayant pas la clé, vous pouvez le faire sauter par-dessus la porte, mais attention aux blocs de pierre!

Les portes magiques
Quand Peter arrive à attraper une des clés en or, il commence à clignoter et obtient **10 points supplémentaires**. De plus, la clé lui donne accès aux portes magiques. Quand il réussit à en ouvrir une, en évitant les blocs de pierre, il entre dans les halls magiques de ses mines et 20 autres points s'ajoutent à sa fortune! Après quelques pas de danse, la chasse au trésor reprend. Peter a une nouvelle pioche et recommence là où il avait débuté, mais avec un nouveau réseau de tunnels, plus difficile, tandis que la fréquence avec laquelle les blocs de pierre s'élancent des portes magiques augmente, au fur et à mesure que son score augmente. Quand il possède une clé, Peter peut également attraper une pioche, ajoutant encore 5 points supplémentaires à son score.
Attention!
Les galeries de la mine prennent la couleur de la porte par laquelle Peter vient d'entrer, Eviter la porte gris foncé! Car si Peter entre par la porte gris foncé, il gagne 20 points de bonus mais se trouve dans le noir et ne voit plus les galeries, ce qui rend son travail beaucoup plus difficile et hasardeux.

Quant Peter est touché par un bloc de pierre, il tombe complètement assommé. Le jeu est terminé et un nouveau jeu débute automatiquement.

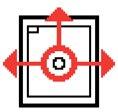
Le score le plus élevé, dans une série de parties, est affiché en bas, à gauche. Le nom du gagnant peut être affiché au centre, à la place des points d'interrogation. Vous n'avez qu'à entrer le nom (maximum 6 caractères - s'il y en a moins, appuyez sur la touche "espace" jusqu'à ce que les points d'interrogation aient disparu). Le nom restera à l'écran tant que le score ne sera pas égalé ou dépassé.

Notation

- Si vous évitez un bloc de pierre	1 point
- Si vous écrasez un bloc de pierre	3 points
- Si vous obtenez une nouvelle pioche	5 points
- Si vous attrapez une clé	10 points
- Si vous traversez une porte avec la clé	20 points

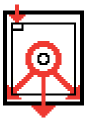
Pour jouer "Peter tête de Pioche" avec le Vidéopac N60 ou la console G7200 (PHILIPS):
Les règles de base sont similaires à celles décrites ci-dessus:

- Réglez l'image et le son à votre convenance.
- Mettez le contraste à la position 1.



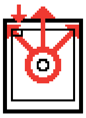
Utilesez votre manette pour déplacer PETER.
Dirigez là vers le haut pour le faire grimper à l'échelle.

Pour plonger



Utilisez la manette pour indiquer la direction.
Appuyez sur le bouton "action" pour faire plonger Peter.

Pour sauter



Utilisez la manette pour indiquer la direction du saut,
puis appuyez sur le bouton "action".

Correspondance des touches sur jeu SPECIAL FRANCE

- RESET = Départ,
- ENTER = Entrée,
- CLEAR = Effacement,
- NO = Non,
- YES = Oui,
- SPACE = Espace.

Chaque fois qu'un jeu est fini, remettre à zéro (appuyer sur "DEPART" (RESET) "QUEL JEU" (SELECT GAME) apparaît sur l'écran. Il est alors possible

a) de choisir un autre jeu de la cartouche, ou
b) de changer de cartouche Videopac.
Pour enlever une cartouche Videopac placer une main sur le pupitre près du logement de la cartouche et tirer vers le haut. Remettre la cartouche Videopac dans sa boîte. Introduire une nouvelle cartouche dans le pupitre et se reporter à son mode d'emploi.
c) raccorder l'arrivée antenne extérieure an téléviseur et débrancher le Videopac Computer de secteur pour utiliser normalement le téléviseur.

Gebruiksaanwijzing

NEDERLANDS

Houwelen Henkie

Deze Videopac cassette geeft u een kijkje in het leven van de legendarische goudzoeker "Houwelen Henkie" en zijn fabuleuze mijnen, ergens in de Misty Mountains...!
(1 of meer spelers) Druk eerst op "RESET"
Daarna op toets 0 tot 9
Op uw TV-scherm ziet u een netwerk van mijngangen. Het is één van de tien mysterieuze goudmijnen waar Houwelen Henkie zijn fortuin vergaarde. Bij het indrukken van elk van de toetsen 0 tot 9 verschijnt er een andere mijn. Het eigenlijke geheim van die Misty Mountain mijnen ligt verborgen achter drie gekleurde deuren: één op de bovenste gang, één in het midden en de derde op de onderste gang. Op willekeurige momenten komen uit deze deuren enorme rotsblokken, die door de mijngangen tuimelen. Als twee van deze rotsblokken met elkaar in botsing komen, dan kunnen er

drie dingen gebeuren:
1. Ze exploderen en verdwijnen.
2. Ze exploderen en uit die explosies verschijnt een nieuwe houweel, die rustig naar beneden zinkt naar de onderste mijngang om daar na enige tijd te verdwijnen.
3. Ze exploderen, waarna een gouden sleutel verschijnt, die dwarrelend opstijgt naar de bovenste mijngang om na korte tijd weer te verdwijnen.
Houwelen Henkie vindt u midden op het beeldscherm. U kunt hem bewegen met de stuurknuppel van de linker spelregelaar. Als Henkie in een opening in de tunnelbodem stapt, dan valt hij naar beneden zonder zich overigens te bezeren. Hij kan alleen maar hoger op klimmen door gebruik te maken van een van de ladders, die op mysterieuze wijze op verschillende plaatsen verschijnen. Heeft hij een ladder tot op de helft beklommen, dan kan hij de verdere afstand ook springen. Beweeg de stuurknuppel in de richting, waarin u hem wilt laten springen en druk dan op de actieknop. Dit is vooral erg nuttig als zo'n ladder toegang geeft tot een van die magische deuren. Gaat jih zo'n deur binnen zonder in het bezit te zijn van een gouden sleutel, dan raakt hij beklemd in de draaideur en loopt ook het risico geraakt te wordern door een van de rotsblokken. In dat geval is het spel afgelopen!

Het vergaren van uw fortuin

Vol energie slaat Henkie met zijn houweel om zich heen, terwijl de rotsblokken door de tunnels tuimelen. **Elke keer als hij er een kapot slaat vindt jih goud en worden er 3 punten bij uw score opgeteld!**

Er is echter een probleem! Hij gaat met de houweel zo te keer, dat het ding al vrij gauw helemaal versleten is. Als dat moment is aangebroken hoort u eerst een pingelend waarschuwingsgeluid. Zonder zijn houweel is Henkie zijn enige bescherming tegen de rotsblokken kwijt. Hij kan een niewue houweel bemachtigen door er een op te vangen, die naar beneden komt na een botsing tussen twee rotsblokken (zie boven), of hij kan hem ophalen in de onderste gang van de mijn. Hij kan daarna weer verder gaan en heeft meteen ook **5 bonus-punten verdiend.**

Zonder houweel kan hij maar één ding doen: proberen de tuimelende rotsblokken te ontwijken door er overheen te springen of er onderdoor te duiken. **Elke keer als dat lukt verdient hij weer 1 punt.** Om Henkie te laten springen of duiken moet de stuurknuppel in de gewenste richting geduwd worden en daarna drukt u op de actieknop.

N.B.: Moet Kenkie een deur voorbij zonder dat hij een sleutel heeft, dan kan kij ook over de deur heen springen. Maar pas op voor de rotsblokken!

De magische deuren

Er is een interessant alternatief! Slaagt hij erin een van die gouden sleutels te bemachtigen, dan begint hij te blinken en u verwerft **10 extra punten**. Maar daar blijft het niet bij! Zo'n sleutel geeft toegang tot een van de magische deuren. Bereikt hij met zijn sleutel een deur (opgepast voor de rotsblokken!), dan gaat hij een van de magische hallen van de mijn binnen en **vergaart hij nog eens 20 punten!** Na een korte vreugdedands gaat de speurtocht gewoon verder. Henkie heeft dan een gloednieuwe houweel en begint weer waar hij het spel ook startte. Elke keer echter in een nieuw en moeilijker tunnel-netwerk. Bovendien komen er dan ook steeds meer rotsblokken uit de magische deuren tuimelen naarmate Henkie meer punten verzameld heeft. Als hij in het bezit is van de sleutel, kan Henkie ook nog een nieuwe houweel oppakken en zo nog eens 5 punten aan zijn score toevoegen.
Waarschuwing: de nieuwe mijngangen hebben steeds dezelfde kleur als die van de deur waar Henkie doorheen gegaan is. Die kleuren veranderen regelmatig. Vermijd de donkergrijze deuren! Gaat hij zo'n deur met een sleutel binnen, dan krijgt hij weliswaar zijn 20 bonus-punten, maar daarna bevindt hij zich in een **onzichtbaar patroon van tunnels** wat natuurlijk een extra handicap betekent! Wordt Houwelen Henkie door een rotsblok geraakt zònder dat hij in het bezit is van een goede houweel, dan valt hij en zit hij verbluft om zich heen te kijken. Het spel is dan afgelopen en een nieuw spel start automatisch.
De hoogste score in een spel-serie ziet u links onder op het scherm. De naam van de speler met de

hoogste score kan ingetoets worden, daar waar in eerste instantie vraagtekens staan (Msximaal vijf letters. Zijn er minder letters, druk dan op de spatie-toets tot de resterende vraagtekens verdwenen zijn). De naam blijft daar staan tot de score geëvenaard of overtroffen wordt.

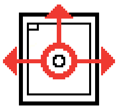
Het scoren van punten

- Ontwijken van een rotsblok	1 punt
- Kapot staan van rotsblok	3 punten
- Oppakken van nieuwe houweel	5 punten
- Vangen van sleutel	10 punten
- Binnengaan van deur met een sleutel	20 punten

Als u "Houwelen Henkie" speelt met een Videopac N60 of G7200 spel-computer

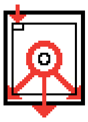
De regels van het spel blijven gelijk als hierboven omschreven.

- Stel helderheid en geluidsniveau in op het gewenste niveau
- Zet de contrast-knop op stand 1



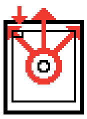
Beweeg Henkie met de stuurknuppel.
Naar boven voor het beklimmen van een ladder.

Duiken



Geef richting aan met stuurknuppel.
Druk dan op de actie-knop.

Springen



Geef richting aan met stuurknuppel.
Druk dan op de actie-knop

Druk elke keer als een spel voorbij is op de RESET toets. Dan verschijnt de tekst 'SELECT GAME' op uw scherm. Nu kunt u:

a) Eun ander spel kiezen.
b) Een ander Videopac in het apparaat plaatsen. Laat een hand op het apparaat rusten, vlak naast de sleuf, en trek het Videopac met uw andere hand omhoog.
   Doe het Videopac direct terug in de doos. Raadpleeg de gebruiksaanwijzing voor het inbrengen van het volgende Videopac.
c) Gewoon TV-kijken. Sluit de antenne weer aan op het TV apparaat en haal de steker van uw Videopac Computer uit het stopcontact.

Controle
Als u bang bent, dat er iets aan de apparatuur mankeert, volg dan de volgende procedure (mèt het Videopac in het apparaat!). Druk op de RESET toets. U hoort een kort geluidssignal via uw TV en

de tekst 'SELECT GAME' moet op uw scherm verschijnen. Is dat niet het gevel, kijk dan eerst of de apparatuur goed is aangesloten, zoals aangegeven in de gebruiksaanwijzing (zowel van het apparaat als van Videopac!). Blijft de storing, breng dan zowel het apparaat als het Videopac naar uw dealer.

De Toetsen
RESET: herstel

De Instructies
SELECT GAME: kies een spel

Istruzioni d'uso

ITALIANO

Il piccone magico

Con questa cassetta Videopac potrete rivivere le gesta avventurose del leggendario minatore Pete e delle sue favolose miniere d'oro situate nelle Montagne Incantate:

(1 o più giocatori) Prima premete RESET
Poi premete un tasto da 0 a 9.

Sullo schermo del Vostro televisore appariranno una serie di gallerie e di pozzi. In una delle dieci misteriose miniere d'oro Pete, il nostro eroe, scava ed estrae la sua ricchezza.
Troverete una nuova miniera da esplorare per ogni tasto numerico che premerete.
Il segreto di queste Montagne Incantate è nascosto al di là di 3 porte colorate:
una si trova nel punto più alto, una nel punto più basso e la terza nel centro. A intervalli regolari, da queste porte fuori escono enormi massi che esplodono, rotolando attraverso gli stretti tunnels. Se due di questi massi entrano in collisione potranno verificarsi le seguenti situazioni:
1. Esploderanno scomparendo.
2. Esploderanno, rivelando un piccone che cadrà lentamente verso la galleria più bassa dove scomparirà.
3. Esploderanno. Successivamente una chiave dorata luccicherà per qualche istante nella galleria più alta da dove scomparirà.

Pete apparirà al centro dello schermo. Guidatelo con la leva del telecomando di sinistra. Quando Pete entrerà nell'apertura situata sul pavimento del tunnel, cadrà nella galleria successiva ma non si ferirà. Egli potrà andare nella galleria successiva solo se utilizzerà una delle scale a pioli che misteriosamente appariranno, di volta in volta, in posti differenti. Se dovesse trovarsi a metà di una scala potrete farlo saltare fino in cima muovendo la leva del telecomando nella direzione desiderata, premendo il tasto "AZIONE".
Questa potrà rivelarsi un'ottima mossa se, ad esempio, la scala dovesse condurre direttamente a una delle porte colorate.
Se dovesse entrare senza avere a disposizione la chiave in una delle pericolose porte girevoli, egli si esporrà all'urto dei massi ponedno cosi fine al gioco.
In cerca di fortuna Pete usa energicamente il suo piccone, mentre i macigni rotolano nel tunnel.
Ogni volta che ne colpisce uno, egli trova l'oro e aggiunge 3 punti al punteggio.

Attenzione!! Pete usa il piccone così vigorosamente da stancarsi quasi subito. Se ciò dovesse accadere un tintinnante campanello Vi avviserà del pericolo. Senza il suo piccone Pete è indifeso. Egli può conquistare un nuovo piccone afferrandone uno mentre questo sta cadendo verso il basso dopo una collisione di macigni (vedere sopra) o raccogliendolo dalla galleria più bassa della miniera.

Quando Pete riesce ad avere il suo importantissimo piccone, può continuare il lavoro ed ottenere anche **un bonus di 5 punti**.
Fino a quel momento può fare soltanto una cosa: cercare di evitare in tutti i modi possibili i macigni. Per ogni macigno schivato Pete **ottiene 1 punto**. Per fare saltare o tuffare Pete, muovete la leva nella direzione desiderata, quindi premete il tasto d'azione.

N.B.: Se volete che Pete passi attraverso una porta senza la chiave, fatelo saltare oltre facendo attenzione ai macigni.

Le porte magiche
Avete un'entusiasmante alternativa al gioco base! Quando Pete riesce ad ottenere una delle chiavi dorate incomincia a lampeggiare accumulando altri 10 punti.
Ma non solo! Queste chiavi danno accesso alle porte magiche. Se dovesse decidere di raggiungere un'altra porta con a disposizione la chiave, schivando naturalmente i macigni, egli entrerà nella magica hall delle sue miniere conquistando altri 20 punti che si aggiungeranno alla sua fortuna. Dopo una breve danza di gioia la caccia al tesoro reprende. Pete ha a sua disposizione un nuove tipo di piccone. Ogni volta egli dovrà cimentarsi in un nuovo e più difficile labirinto e la frequenza dei macigni rotolanti fuori dalle porte magiche aumenterà man mano che il suo punteggio crescerà. Mentre ha già la chiave Pete può anche raccogliere un nuovo piccone aggiungendo altri 5 punti al suo punteggio.

ATTENZIONE: La miniera avrà lo stesso colore della porta da dove Pete è entrato. I colori cambiano regolarmente. Cercate di evitare la porta colore grigio-scuro. Quando Pete apre la porta grigio-scuro con la sua chiave, ottiene 20 punti dopo di che si troverà in un labrinto invisibile, molto impegnativo e rischioso.

Se Pete verrà colpito da un macigno senza il sue piccone, barcollerà e si metterà a sedere completamente stordito. A questo punto il gioco è terminato.
Automaticamente ne incomincerà uno nuovo.

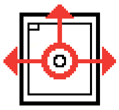
Nell'angolo in basso a sinistra, viene segnalato il punteggio più alto dopo una serie di turni. Il nome del giocatore che ha realizzato il punteggio più alto può essere visuallizzato al centro dello schermo al posto dei punti interrogativi. Inserite il nome del giocatore con un massimo di 6 caratteri, se il nome è breve premete la barra dello spazio fino a che tutti i punti interrogativi non saranno scomparsi. Il nome resterà sullo schermo finchè il punteggio non sarà eguagliato o superato.

Schivare un macigno	1 punto
Colpire un macigno	3 punti
Conquistàre un nuovo piccone	5 punti
Possedere una chiave	10 punti
Passare attraverso una porta con la chiave	20 punti

Giocate "Il Piccone Magico" con la Philips Videopac N60 o la consolle G7200

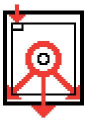
Le regole basi del gioco sono identiche a quelle qui sopra descritte.

- Aggiustate al livello desiderato la luminosità il volume.
- Mettete il comando del "contrasto" all posizione 1.



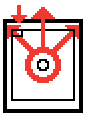
Usate la leva per muovere Pete.
Manovrate verso l'alto per farlo arrampicare.

Per tuffarsi



Usate la leva nella direzione indicata.
Premete il tasto Azione per il tuffo di Pete.

Per saltare



Usate la leva per la direzione del salto,
poi premete il tasto Azione.

Ogni volta che un qioco é terminato premere RESET, sullo schermo apparirà 'SELECT GAME' ed ora:

(a) Selezionare un'altro gioco

O (b) Selezionare un'altra Videopac.
Togliere questa Videopac dall'alloggio prendendola con la maniglia estraendola verso l'alto.
Riporre la Videopac nella propria custodia.
Riferirsi ora alle istruzione della nuova Videopac

O (c) Disinserire lo spinotto cavo d'antenna del TV e togliere l'alimentatore dal Videopac Computer.

Verifica procedure
Se dubiti che l'apparecchiatura sia guasta segui questa procedura di verifica (con una Videopac inserita).
Premere RESET. Il TV dovrà emettere un breve suono e sullo schermo dovrebbe apparire 'SELECT GAME'.
Se ciò non si verifica assicurarsi che l'apparecchio sia correttamente collegato come indicato nelle Istrzioni (sia del Videopac Computer sia della Videopac utilizzata).
Se rimane il mancato funzionamento rivolgersi al proprio rivenditore o all'assistenza Philips.

I Tasti
RESET: azzeramento

Le istruzioni
SELECT GAME: selezione gioco

Brugsanvisning

DANSK

Guldgraveren

Denne Videopac giver et indblik i de eventyrlige oplevelser, som den legendariske guldgraver Peter havde i guldminerne et sted i de fjerne bjerge...!

(1 eller flere spillere) Tryk først på RESET
Derefter på tasterne 0-9

På skærmen ses nu et netværk af minegange og skakter. Det er en af de ti hemmelighedsfulde guldminer, hvor Peter fandt en guldåre. Der kommer en ny mine på skærmen for hver tast (0-9), De trykker på.

Hemmeligheden ved disse miner ligger skjult bag tre farvede døre: en på det øverste niveau i minen, en helt nede på bunden og den tredie midt på. Enorme klippestykker kommer styrtende fra disse døre med forskellige intervaller og springer bumpende gennem de snævre minegange. Hvis to klippestykker kolliderer, sker der en af følgende tre ting:
1. De eksploderer og forsvinder i den blå luft.
2. De eksploderer og afslører en hakke, der langsomt daler ned på det laveste niveau, hvorfra den efter kort tid forsvinder.
3. De eksploderer og derefter hvirvles en gylden nøgle op mod toppen. Den vil også hurtigt forsvinde.

De finder Peter midt på skærmen. De kan bevæge ham med styrepinden på venstre fjernbetjening. Når Peter træder på en åbning i minegangen, falder han ned på det næste niveau. Det tager han ingen skade af.

Han kan komme op igen ved at bruge en af stigerne, der på mystisk vis kommer til syne fra tid til andenpå forskellige steder. Når han er halvvejs oppe ad stigen, kan De lade ham springe resten af vejen. Bevæg styrepinden i den ønskede retning og tryk på aktion-knappen. Det er f.eks. en god ide, hvis stigen fører direkte til en af de forheksede døre. Hvis han går ind uden at have en nøgle, bliver han fanget i en svingdør og kan risikere at blive ramt af et klippestykke i døren - og så er spillet forbi!

"Tjen en formue"
Guldgraver Peter svinger energisk med sin hakke, når klippestykkerne kommer bumpende gennem de snævre gange. **Hver gang det lykkes ham at smadre et, finder han guld, og det giver 3 point.**

Der er imidlertid et problem! Han bruger sin hakke med så mange kræfter, at den snart bliver slidt op. Når det sker, hører De en advarende lyd. Uden hakken er Peter forsvarsløs overfor klippestykkerne. Han kan skaffe sig en ny hakke ved at gribe en, når den svæver ned efter en kollision mellem to klippestykker (se ovenfor), eller hente en på det nederste niveau i minen. Når det lykkes ham at få fat i en ny hakke, kan han fortsætte sit arbejde, og han får samtidig **en bonus på 5 point.**

Indtil han får fat i en hakke, er der kun en ting at gøre: forsøge at undvige klippestykkerne, enten ved at springe over dem eller ved at dukke sig. Hver gang det lykkes **får han et point**. For at få Peter til at springe eller dukke sig, skal De bevæge styrepinden i den ønskede retning og så trykke på aktion-knappen.
Bemærk: Hvis De ønsker at Peter skal passere en dør, selv om han ikke har en nøgle, kan De lade ham springe over døren, men pas på klippestykkerne!

De magiske døre
Der er en adnen spændende mulighed! Lykkes det Peter at få fat i en af de gyldne nøgler, begynder han at blinke og **indkasserer 10 point**. Men der er mere endnu. Nøglerne giver adgang til de magiske døre. Når han kommer til en dør med sin nøgle - og samtidig klarer at springe til side for kiippestykkerne - kan han gå ind i de magiske huler i minerne, og dermed får han endnu 20 point lagt til formuen! Efter en kort sejrsdans fortsætter skattejagten. Peter starter igen fra sit tidliger udgangspunkt med en splinterny hakke. For hver gang han starter forfra vil minerne blive vanskeligere at komme rundt i, og klippestykkerne vil komme rullende med større hastighed - alt

efterhånden som hans formue (antallet af point) vokser. Når Peter bærer en nøgle, kan han også samle en ny hakke op, og det giver 5 point til.

Advarsel: Minegangene har samme farve som døren, han netop er gået ind af. Disse farver ændrer sig regelmæssigt. Forsøg at undgå i de mørkegrå døre! Hvis Peter går ind gennem en mørkegrå dør med sin nøgle, får han sine 20 bonus point, men derefter finder han sig selv i en **usynlig labyrint**, og det gør det hele mere risikabelt og meget vanskeligere.

Hvis Peter har mistet sin hakke, og han derpå rammes af et klippestykke, tumler han rundt og sætter sig så ned, fuldstændig lamslået. Spillet er slut og et nyt starter automatisk.

Den højeste score i en serie spil vises i nederste venstre hjørne af skærmen. Navnet på spilleren med den højeste score kan vises på skærmen i stedet for spørgsmålstegnene. De skal bare indtaste navnet (maximum 6 bogstaver, hvis færre trykkes på SPACE-tasten indtil de resterende spørgsmålstegn er forsvundet). Navnet bliver stående på skærmen indtil scoren er nået eller overgået.

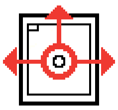
Sådan scores point

- Undvige et klipestykke	1 point
- Smadre et klippestykke	3 point
- Skaffe en ny hakke	5 point
- Få fat i en nøgle	10 point
- Komme gennem dør med med en nøgle	20 point

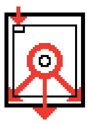
Spil med "Guldgravern" på Videopac Computer G7200

Reglerne er som beskrevet ovenfor.

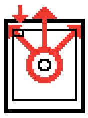
- Indstil billed-lysstryrke og lydniveau
- Sæt kontrast-kontrollen i positio 1


Bevæg guldgraver Peter med styrepinden.
Opad når han skal klatre på stigen.

Dukke sig


Brug styrepinden til at angive retningen.
Tryk på aktion-knappen når Peter skal dukke sig.

Springe


Brug styrepinden til at angive retningen af springet,
tryk så på aktion-knappen

Hver gang et spil er slut, indtastes RESET, og SELECT GAME fremtræder på skærmern, hvorefter De enten:

a) Vælger et andet spil i Videopacen

Eller b) Vælger en adnen Videopac. Den netop anvendte Videopac fjernes

ved at trække den forsigtigt op af
tastaturet. Videopacen lægges derefter
tilbage i dens opbevaringsboks.
Herefter lases brugsanvisningen
for den næste Videopac.

Eller c) Sæt antennestikket tilbage
i TV-apparatet og afbryd
Videopac Computeren.

Kontrolprocedure
Kvis De nærer mistanke om en fejl i udstyret følg da denne procedure (med en Videopac isat). Indtast RESET. TV-apparatet vil udsende en kort lyd, og SELECT GAME skulle fremtræde på Deres TV-skærm. Hvis ikke, kontrolleres om udstyret er korrekt tilsluttet som vist i brugsanvisningerne for både Computeren og den isatte Videopac. Hvis fejlen vedbliver, hontakt de Deres forhandler.

Tasterne
RESET: nulstillingstast

Instruktionerne
SELECT GAME: vælg spil

Bruksanvisning

SVENSKA

Guldgrävar-Joe

Det här TV-spelet ger dig en glimt av den legendariske Guldgrävar-Joe's tillvaro och hans sagolika guldgruvor någonstans i Dimmiga Bergen...!

(1 eller flera spelare) Tryck först på RESET
Tryck därefter på tangent 0 till 9

På din TV-ruta framträder nu ett virrvarr av tunnlar och schakt. Det är en av de tio mystiska guldgruvor, där Joe grävt och kackat till sig en förmögenhet. En ny gruva syns för varje numerisk tangent du trycker på.
Den stora hemligheten med guldgruvorna i Dimmiga Bergen ligger dold bakom tre färgade dörrar: en övre, en undre och en tredje i mitten. Stora stenblock kommer utstürtande från dörrarna med oregelbundna intervaller och dunsar fram genom de trånga tunnlarna. När stenblock kolliderar med varandra, kan en av tre saker inträffa:
1. De exploderar och försvinner.
2. De exploderar och avslöjar en hacka som sakta faller ned till den lägsta nivån och efter en stund försvinner.
3. De exploderar, varefter en gyllene nyckel syns snurra uppåt till den övre nivån för att efter en kort stund försvinna.

Du hittar Guldgrävar-Joe mitt på TV-rutan och kan förflytta honom med hjälp av vänster kontrolldosas manöverspak. När Joe trampar ned i en öppning i tunnelgolvet, faller han ned till nästa nivå men skadas inte.

Han kan ta sig upp till nästa nivå men endast med hjälp av en av stegarna, som då och då på något mystiskt vis dyker upp på olika ställen. När Joe är halvvägs uppe på en stege kan du få honom att hoppa resten av vägen. För bara manöverspaken i den riktning du vill att han skall hoppa och tryck på action-knappen - en bra manöver när t.ex. stegen leder direkt till en av de magiska dörrarna. Om Joe går in uten nyckel, fastnar han i den roterande dörren och utsätter sig för risken att träffas av ett stenblock. Om så sker är spelomgången slut!

Hur du skapar dig en förmögenhet
Joe svingar energiskt sin hacka, medan stenblocken kommer dunsande ner i de trånga tunnlarna. **Varge gång han träffar ett stenblock hittar han guld och ökar din poängsumma med 3 poäng.**

Ett problem är emmelertid att Joe använder sin hacka så energiskt att den slits ned! Om detta händer, hör du ett pinglande varningsljud. Utan sin hacka är Joe försvarslös mot stenblocken. Men han kan fånga en ny hacka som singlar ned efter en kollision mellan stenblock (se ovan) eller ta upp den på gruvans bottennivå. När Joe lyckats få tag på en ny hacka kan han fortsätta sitt arbete och du tjänar därigenom **5 bonuspoäng.**

Tills Joe har fångat en hacka, är det bara en sak han kan göra: försöka undfly stenblocken genom att antingen hoppa över dem eller ducka under dem. Varje gång han lyckas med en sådan manöver, **får han ännu 1 poäng**. För att få Joe att hoppa eller ducka för du manöverspaken i ônskad riktning och trycker sedan på action-knappen.
OBS! Om du vill att Joe skall gå in genom en dörr när han inte har någon nyckel, kan du få honom att hoppa över dörren, men se upp för stenblocken!

De magiska dörrarna
Här är ännu ett intressant alternativ! När Joe lyckas få tag på en av de gyllene nycklarna, börjar hela figuren att blinka, vilket ger dig **ytterligare 10 poäng**. Men det här innebär dessutom att med de här nycklarna får Joe tillgång till de magiska dörrarna.
När han lyckas nå en dörr med sin nyckel samtidigt som han måste hålla sig undan stenblocken, träder han också in i de magiska hallarna i sina gruvor och lägger därigenom ytterligare 20 poäng till sin förmögenhet! Efter en kort triumfatorisk dans fortsätter guldjakten. Joe har fått tag på en helt ny hacka och börjar igen där han ursprungligen startade sitt arbete. Varje gång framträder ett nytt och ännu mer invecklat gruvmönster. Även hastigheten på stenblocken, som kommer störtande från de magiska dörrarna, ökar allteftersom hans poängsumma blir högre. Så länge Joe har en nyckel kan han också ta en ny hacka, vilket renderar honom ytterligare 5 poänge.

Varning! Gruvmönstret har samma färg som den dörr han just gått in genom. Dessa färger ändras regelbundet. Försök att undvika en mörkgrå dörr! När Joe går in genom en mörkgrå dörr med hjälp av sin nyckel, samlar han visserligen på sig 20 poäng men befinner sig samtidigt i en **osynlig labyrint**, som i sin tur gör spelet allt svärare och mer slumpartat.

Om Joe träffas av ett stenblock när han inte har någon hacka, faller han ned och blir sittande, helt utslagern. Spelomgången är därmed slut och ett nytt börjar automatiskt.

Den högsta poängen efter ett antal spelomgånger anges på TV-rutan i nedre vänstra hörnet. Namnet på spelaren med den högsta poängsumman framträder mitt på TV-rutan, där frågetecknen står. Tryck in namnet på spelaren med den högsta poängsumman (maximalt sex bokstäver; om namnet är kortare, tryck då på SPACE tills återstående frågetecken försvunnit). Namnet kvarstår på TV-rutan tills poängställningen är lika eller överträffas av en motspelare.

Poäng

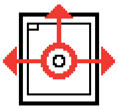
- Att undkomma ett stenblock	1 poäng
- Att träffa ett stenblock	3 poäng
- Att fånga en ny hacka	5 poäng

- Att få en nyckel	10 poäng
- Att passera en dörr med nyckel	20 poäng

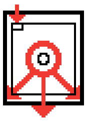
Att spela "Guldgrävar-Joe" med Videopac N60 eller G7200 TV-spel

Grundreglerna för spelet är desamma som de ovan beskrivna.

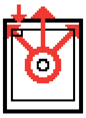
- Ställ in ljus-och ljudnivå i önskade lägen
- Ställ kontrastkontrollen i läge 1


För manöverspaken i den riktning du vill flytta Joe.
Förs spaken uppat klättrar han uppat pa stegen.

Att dyka


För manöverspaken i den riktning Joe skall ducka.
Han duckar när du trycker pa action-knappen.

Att hoppa


För manöverspaken i den riktning Joe skall hoppa,
tryck därefter pa action-knappen.

Tryck på RESET varje gång ett spel är slut. 'SELECT GAME' syns på TV-skärmen, välj något av följande alternativ:

a) Välj ett annat spel.
b) Välj ett spel i en annan Videopackassett. Tag bort kassetten genom att ta tag i handtaget och dra uppåt. Lägg tillbaka Videopackassetten i sin förvaringsask. Läs bruksanvisningen för nästa Videopac.
c) Sätt tillbaka antennkontakten i TV-mottagaren och lossa Videopac Computerns nätsladd från vägguttaget.

Kontrollförfarande
Följ denna procedur (med en Videopac insatt) om det misstänks något fel i utrustningen.
Tryck på tangenten RESET. TV-mottagaren skall då ge ifrån sig ett kort ljud och 'SELECT GAME' skall synas på TV-skärmen. Om så inte är fallet kontrolleras att utrustningen är uppkopplad engligt anvisningarna i bruksanvisningarna (både för apparaten och den insatta kassetten). Tag med både apparaten och Videopackassetten till handlaren om felet kvarstår.

Tangenter
RESET: ålterställning

Instruktioner

SELECT GAME: välj spel

Käyttöohje

SUOMI

Hakku-Pete

Tämä Videopac-peli tuo tuulahduksen tarunomaisen kullankaivajan Hakke-Pete elämästä ja hänen ihmeellisistä kultakaivoksistaan jossain Sumuvuorilla...

(1 tai useampi pelaaja) Paina ensin näppäintä RESET
Paina seuraavaksi näppäintä 0...9

Kuvaruudussa näkyy käytävien ja kuilejen muodostama verkko. Se on yksi niistä kymmenestä mystillisestä kultakaivoksesta, joilla Hakku-Pete rikastui; jokainen numeronäppäin antaa erilaisen kaivoksen.
Sumuvuorten kaivosten salaisuus kätkeytyy kolmen värillisen oven taakse: yksi niistä on ylhäällä, yksi aivan pohjalla ja kolmas keskellä. Näistä ovista tulee suuria vieriviä kiviä epäsäännöllisin välein; ne vierivät kapeiden käytävien läpi. Kun kaksi vierinkiveä törmää, tapahtuu jokin seuraavasta kolmesta vaihtoehdosta:
1. Ne räjähtävät ja häipyvät ilmaan.
2. Ne räjähtävät paljastaen hakun, joka hitaasti putoa alatasanteelle asti, josta se hetken kuluttua häviää.
3. Ne räjähtävät, jonka jälkeen kulta-avain nousee ylöspäin ylätasanteelle ja häviää jonkin ajan kuluttua.

Itse Hakku-Pete on kuvaruudun keskellä. Voit liikutella häntä vasemman ohjausyksikön vivulla. Kun Pete astuu käytävän lattiassa olevaan aukkoon, hän putoaa alaspäin seuraavalle tasolle. Hän ei kuitenkaan loukkaannu.

Hän voi päästä seuraavalle tasanteelle vain tikapuita pitkin, jotka salaperäisesti ilmestyvät aina välillä eri paikkoihin. Kun hän on päässyt tikapuiden puoliväliin, voit saada hänet hyppäämään loppumatkan. Siirrä ohjausvipu siihen suuntaan, johon haluat hänen hyppäävän, ja paina hytkintä. Täma kannattaa esimerkiksi silloin, kun tikapuut johtavat suoraan jonkin taikaoven luo. Jos hän menee ovesta ilman avainta, jää hän kiinni pyöröoveen ja jää mahdollisesti ovesta tulevan vierinkiven alle, jolloin peli päättyy!

Omaisuuden kerääminen
Hakku-Pete heiluttaa hakkuaan innokkaasti, samalla kun kiviä vierlii kapeita käytäviä pitkin. **Joka kerta kun hän osuu kiveen, hän löytää kultaa ja saa 3 pistettä lisää.**

Hanellä on kuitenkin yksi ongelma! Hän käyttää kahhuaan niin tarmokkaasti, että se kuluu loppuun. Kun näin tapahtuu, kuulet varoittavan kilinän. Ilman hakkuaan Pete ei pysty puolustautumaan kiviä vastaan. Hän voi saada uuden ottamalla kiinni hakun, kun se putoaa alaspäin kahden kiven törmäyksen jälkeen, tai hakemalla sen kaivoksen pohjalta. Kun hän onnistuu saamaan uuden hakun, voi hän jatkaa työtään ja saa samalla **5 lisäpistettä.**

Siihen asti hän ei voi tehdä muuta kuin yrittää varoa vierinkiviä hyppäämällä niiden yli tai kumartumalla alta. Onnistuessaan hän saa joka kerta **yhden pisteen**. Saat Peten hyppäämään ja kumartumaan liikuttamalla ohjausvipua haluamaasi suuntaan ja painamalla sen jälkeen kytkintä. **Huom.** Jos haluat Peten ohittavan oven ilman avainta, voit saada hänet hyppäämään oven yli mutta

varo vierinkiviä!

Taikaovet
Tämä on kiinnostava mahdollisuus! Kun Peten onnistuu saada kiinni yksi kulta-avaimista, alkaa hän vilkkua ja saa **lisää 10 pistettä**. Mutta ei tässä vielä kaikki. Näillä avaimilla voidaan avata taikaovet. Kun hänen onnistuu päästä avaimen kanssa oven luo, varoen tietenkin kiviä, pääsee hän kaivoksensa taikakäytäviin ja saa lisää 20 pistettä!
Lyhyen riemutanssin jälkeen kullan etsintä jatkuu. Petellä on aivan uusi hakku ja hän alkaa jälleen sieltä mistä alunperinkin. Joka kerta tulee näkyviin erilainen, vaikeampi sokkelo ja taikaovista vyöryviä kiviä tulee yhä tiheämpään mitä enemmän hän saa pisteitä kokoon. Avaimen kanssa Pete voi myös hakea uuden hakun, jolloin hän saa 5 pistettä lisää.

Varoitus: Kaivossokkelon väri on sama kuin sen oven, jonka kautta hän juuri astui. Värit vaihtuvat säännöllisesti. Yritä varoa tummanharmaata ovea! Kun Hakku-Pete astuu avaimen kanssa tummanharmaasta ovesta, saa hän 20 lisäpistettä ja löytää itsensä **näkymättömästä sokkelosta**, mikä tekee kaiken vaikeammaksi ja vaarallisemmaksi.

Jos vierivä kivi osuu hakuttomaan Hakku-Peteen, hän kaatuu istumaan aivan pökerryksissä. Peli on päättynyt ja uusi alkaa automaattisesti.

Pelisarjan korkein pistemäära näkyy vasemmassa alanurkassa. Voittaneen pelaajan nimi saadaan näkyvlin keskelle kysymysmerkkien paikalle. Näppäile nimi (enintään kuusi kirjainta; jos kirjaimia on vähemmän, paina välinäppäintä niin monta kertaa että kaikki kysymysmerkit häviävät). Nimi näkyy ruudussa niin kauan, kunnes joku saavuttaa saman tai korkeamman pistemäärän.

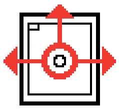
Pisteet

- Vierinkiven välttäminen	1 piste
- Vierinkiven murskaaminen	3 pistettä
- Uuden hakun saaminen	5 pistettä
- Avaimen saaminen	10 pistettä
- Oven avaaminen avaimella	20 pistettä

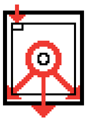
Peli "Hakku-Pete" käytettäessä Videopac N60 tai G7200

Perusohjeet ovat samat kuin edellä on esitetty.

- Säädä kuvan vloisuus ja äänenvoimakkuus
- Aseta kontrastinsäädin asentoon 1

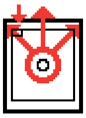

Liikuta Hakku-Peteä ohjausvivun avulla.
Siirä vipu ylös, kun haluat hänen kiipeävän tikapuita.

Kumartuminen


Määrää suunta ohjausvivulla.
Paina kytkintä niin että Pete kumartuu.

Hyppääminen

Määrää suunta ohjausvivulla ja
paina se jälkeen kytkintä.



Aina kun peli päättyy, paina näppäintä RESET, Kuvaruutuun tulee ohje SELECT GAME, jolloin voit:

(a) Valita uuden pelin,
tai (b) Vaihtaa toisen Videopac-kasetin.
Poista Videopac vetämällä kahvasta.
Aseta kasetti koteloon.
Katso toisen Videopac-kasetin käyttöokjetta.
tai (c) Yhdistä antenni takaisin tv:
hen ja irrota Videopac Computer verkosta.

Tarkistus
Jos epäilet että laitteessa on vikaa, toimi näin (Videopac-kasetti paikallaan)
Paina näppäintä RESET TV antaa lyhyen äänimerkin ja kuvaruutuun tulee ohje SELECT GAME. Jos näin ei tapahdu, varmista että laite on asennettu oikein käyttöohjeen mukaan. Jos vika ei korjaannu, toimita sekä laite että Videopac-kasetti kauppiaale.

Näppäimet
RESET: palautus

Ohjeet
SELECT GAME: valitse peli

Peli alkaa
Hyökkääjän (vasen ohjausyksikkö) on pyriitävä ampumaan ammuksensa padon läpi 90 sekunnissa. Korjaajat (oikea ohjausyksikkö) yrittävät pitää padon kunnossa.

Modo de empleo

ESPAÑOL

Pickaxe Pete

Este cartucho de Videopac nos permitirá darnos una idea de la vida del legendario minero Pickaxe Pete (Pedrito Piqueta) y sus fabulosas minas de oro, perdidas en la Montaña Nebulosa...

(1 o más jugadores) Aprieten primero RESET
Después una tecla de 0 a 9

En la pantalla aparecerá una red de túneles y pozos. Se trata de una de las diez misteriosas minas de oro en las que Pickaxe Pete se hizo rico, una diferente por cada número que marquen en el teclado.

El verdadero secreto de estas minas de la Montaña Nebulosa se encuentra oculto detrás de tres

puertas de colores: una en la parte superior, otra en el fondo y la tercera en el centro. A intervalos regulares se desprenden grandes peñas de esas puertas, que van saltando por los estrechos túneles. Cuando chocan dos de ellas pueden ocurrir una de estas tres cosas:

1. Que exploten y desaparezcan en el aire, convertidas en polvo.
2. Que exploten, dejando una piqueta que cae suavemente hasta el nivel inferior, donde desaparece al cabo de un momento.
3. Que exploten, tras lo cual una llave de oro asciende hasta el nivel superior, donde se desvanece un poco después.

Encontrarán a Pickaxe Pete en el centro de la pantalla. Podrán moverlo con ayuda de la palanca del mando izquierdo. Cuando Pete llega a una de las aberturas del piso del túnel, pase a un nivel inferior, sin hacerse daño.

Sólo podrá pasar al nivel superior siguiente utilizando una de las escalas que misteriosamente aparecen de vez en cuando en distintos lugares. Cuando se encuentre a medio camino de una de las escalas, podrán hacer que salte el resto del trayecto. Basta para ello que muevan la palanca en la dirección en que quieran que salte y aprieten el botón de acción. Esta es una buena idea, por ejemplo, cuando la escala lleve directamente a una de las puertas mágicas. De llegar a una de ellas sin tener una llave, quedaria atrapado en la puerta giratoria, exponiéndose tal vez a una de las peñas que salgan por esa puerta, con lo que se acabaria el juego.

Prueben fortuna
Pickaxe Pete blande vigorosamente su piqueta mientras van cayendo las peñas por los túneles.
Cades vez que le da a una ecnuentra oro, añadiendo 3 puntos a su tanteo.

Pero hay un inconveniente: utiliza la piqueta con tanta energia que a veces se le suelta. En esos casos escucharán un sonido de retintineo, que es un aviso. Sin su piqueta, Pete se encuentra indefenso contra las rocas. Podrá coger otra cuando queda flotante tras una de las colisiones de rocas, tal como se ha dicho al principio, o recogerla tras su caida al fondo de la mina. Si consigue una nueva piqueta, podrá seguir su trabajo y se anotará también **5 puntos, de premio.** Pero hasta que la consiga sólo puede hacer una cosa: intentar evitar las peñas saltando sobre ellas o pasando bajo ellas. Cada vez que lo haga **se anotará un punto.** Para hacer que Pete salte o se agache, muevan la palanca del mando en la dirección deseada y, a continuación, apreiten el botón de acción.

Nota: Si quieren que Pete pase una puerta sin tener la llave, podrán hacerle que salte sobre ella, pero, !cuidado con las peñas!

Las puertas mágicas
Hay otra alternativa interesante: Cuando consiga agarrar una de las llaves de oro, empieza a parpadear y **se anota otros 10 puntos**. Pero hay más aún: estas llaves le proporcionan acceso a las puertas mágicas. Si llega a una puerta con la llave, eludiendo las peñas, como es lógico, puede entrar en las salas mágicas de la mina y **anotarse otros 20 puntos más**. Después de una danza de celebración sigue la caza del tesoro. Pete tiene una nueva piqueta y empieza otra vez desde donde estaba al principio. Cada vez va apareciendo una figura más dificil, a la vez que aumenta la frecuencia con que se desprenden peñas de las puertas mágicas, conforme crece el tanteo. Cuando lleve una llava, Pete puede recoger también una nueva piqueta, **añadiendo 5 puntos más** a su tanteo.

!Cuidado!: La figura de la mina tendrá el mismo color que la puerta por donde haya entrado. Estos colores cambian con regularidad. Intenten evitar una puerta gris oscuro. Si Pickaxe Pete atraviesa una puerta de éstas, gris oscuro, valiéndose de su llave, conseguirá **20 puntos de premio**, tras lo cual se encontrará en un **laberinto invisible**, del que le resultrará dificil y problemático poder salir.

Cuando Pickaxe Pete sea alconzado por una peña sin llevar la piqueta, será derribado, quedando

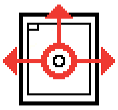
sentado, con una desorientación total. El juego ha terminado y empezará otro nuevo automáticamente.
La puntuación más alta de una serie de juegos aparece en el rincón inferior izquierdo. Puede hacerse aparecer el nombre del jugador en el centro, donde están los signos de interrogación. No hay más que teclear el nombre del jugador que tenga la puntuación más alta (seis caracteres como máximo: si son menos, aprieten la tecla de espacio hata que desaparezcan los signos de interrogación). Ese nombra permanecerá en la pantalla hasta que su puntuación sea igualada o sobrepasada.

Tanteo

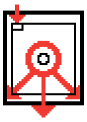
Evitar una peña	1 punto
Romper una peña	3 puntos
Conseguir una nueva piqueta	5 puntos
Conseguir una llave	10 puntos
Pasar una puerta con la llave	20 puntos

N.B. Para jugar "Pedrito Piqueta" con el Videopac Philips N60 o la consola G7200
Las reglas básicas del juego son idénticas a las descritas antes.

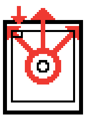
- Ajusten los mandos de brillo y sonido al nivel deseado.
- Pongan el control de contraste en la posición 1.


Usen la palance para mover a Pickaxe Pete.
Desplácenla hacia arriba para que suba la escala.

Esquivar


Usen la palanca para indicar la dirección.
Aprieten el botón de acción para que se agache Pete.

Saltar


Usen la palanca para indicar la dirección del salto,
y a continuación aprieten el botón de accion.

Cada vez que se acabe un juego, aprieten RESET. En la pantalla aparece 'SELECT GAME'. A continuación:

(a) Elija otro juego.
o (b) Elija otro Videopac. Quiten el Videopac existente colocando una mano junto aél y empujando hacia arriba el asa. Vuelvan a poner el Videopac en su caja Vean ahora el modo de empleo del Videopac siguiente.
o (c) Enchufen la antena al televisor y desconecten el computador del Videopac de la red:

Proceso de prueba
Si sospechan de algún fallo en el equipo sigan el proceso que se indica a continuación (con un

Videopac colocado).
Aprieten RESET. El televisor emitirá un sonido breve y en la pantalla aparecerá 'SELECT GAME'. De no ser asi, asegúrense de que el equipo está bien instalado, tal como se indica en el Mode de empleo (tanto del equipo como del Videopac usado). Si persiste el fallo, lleve el equipo y el Videopac al distribuidor.

Teclas
RESET: reposición

Instrucciones
SELECT GAME: elija juego

Modo de emprego

PORTUGUÊS

Pedro Picareta

Esta cassette de Videopac permite-nos desvendar um pouco da vida do legendário mineiro Pedro Picareta e das suas fabulosas minas de ouro algures nas Montanhas Encantadas...

(1 ou mais jogadores) Primeiro carregue em Reset
Depois carregue nas teclas de 0 a 9

O écran mostra-lhe um labirinto de túneis e de poços. É uma das dez misteriosas minas de ouro que tornaram Pedro Picareta rico, uma mina diferente por cada tecla em que carregou.
O segredo das minas das Montanhas Encantadas está escondido por detrás de três portas coloridas: uma em cima, uma mesmo no fundo e a terceira ao centro. Enormes blocos de minério rebentam com estas portas a intervalos irregulares, rolando através dos estreitos túneis. Quando dois blocos chocam uma de três coisas pode acontecer:
1. Explodem e desaparecem no ar.
2. Explodem, mostrando uma picareta que vem caindo até ao nivel mais baixo onde desaparece passado pouco tempo.
3. Explodem, após o que uma chave dourada sobe, girando, e desaparecendo passado pouco tempo.

Encontrará Pedro Picareta no centro do écran. Pode move-lo com a ajuda da alavanca de comando esquerdo. Quando Pedro caminha numa das aberturas do chão do túnel, cai para o nivel seguinte sem ficar magoado.

Pode deslocar-se para o nivel acima usando apenas uma das escadas que aparecem misteriosamente de tempos a tempos em diferentes sitios. Quando ele estiver a meio da escala, pode fazê-lo saltar. Basta apenas mover a alavanca do comando na direcção em que quer que ele salte e carregar no batão "Action". Por exemplo quando a escada conduz directamente a uma das portas mágicas. Se ele entrar sem ter a chave, fica preso na porta giratória, expondo-se a ser apanhado por um bloco de minério e então o jogo acaba!

Como apanhar um tesouro
Pedro Picareta maneja vigorosamente a sua picareta enquanto os blocos de minério rolam no estreito túnel. **Sempre que ele pulveriza um bloco encontra ouro, o que soma três pontos à sua pontuação.**

Contudo, há um problema! Pedro utiliza a picareta com tanta força que a parte. Quando isso

acontecer ouvirá um sinal de aviso. Sem a picareta, Pedro não se pode defender dos blocos. Pode apanhar uma outra picareta que flutua depois de uma colisão com um bloco (ver acima) ou apanhá-la no fundo da mina. Quando consegue apanhar uma nova picareta continua o seu trabalho e tem mais um **bónus de 5 pontos.**

Até que apanhe uma picareta, só pode fazer uma coisa: tentar evitar os blocos, quer saltando por cima deles quer baixando-se para que não o atinjam. Cada vez que o conseguir **tem mais um ponto**. Para fazer com que Pedro salte ou se baixe, basta mover a alavanca na direcção desejada e carregar então no botão de acção.
Nota: Se quer que o Pedro passe uma porta enquanto não tem a chave, pod fazê-lo saltar por cima da porta, tomando muito cuidado com os blocos!

As portas mágicas
Aqui têm uma alternativa interessante! Quando ele consegue apanhar uma das chaves douradas começa pulsar e ganha mais **10 pontos**. Mas ainda há mais. Estas chaves dão acesso às portas mágicas. Quando ele consegue alcançar uma porta com a chave, evitando os blocos, entra no limiar das minas e soma mais 20 pontos à sua fortuna! Depois duma pequena dança para celebrar, a caça ao tesouro continua. Pedro tem uma picareta novinha e recomeça no mesmo sitio. Cada vez aparecem mais dificuldades e a frequência com que os blocos forçam a entrada pelas portas mágicas aumenta à medida que a pontuação sobe. Enquanto estiver na posse da chave, Pedro pode arranjar uma nova picareta, juntando mais 5 pontos ao resultado.
Aviso: O labirinto das minas é da mesma cor que a porta por onde ele entrou. Mas estas cores mudam regularmente. Procure evitar uma porta cinzento escuro! Quando Pedro Picareta entra por uma porta cinzento escuro com a sua chave, somará mais 20 pontos de bónus, após o que se encontrará num **labirinto invisivel**, tornando tudo mais dificil e mais perigoso.

Quando um dos blocos atinge Pedro, não tendo ele a picareta, cai e senta-se completamente atordoado. O jogo acabe e automaticamente começa outro.

A maior pontuação numa série de jogos é indicada no canto inferior esquerdo. O nome do jogador que obteve a mais alta pontuação pode escrever-se no centro onde estão os pontos de interrogação. Escreva o nome do jogador melhor pontuado (seis latras no máximo; se forem menos carregue na tecla SPACE, até que todos os pontos de interrogação desapareçam). O nome permanecerá no écran até que a pontuação tenha sido igualada ou ultrapassada.

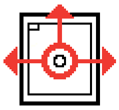
Pontuação

- escapar a um bloco de minério	1 ponto
- pulverizar um bloco	3 pontos
- apanhar uma nova picareta	5 pontos
- apanhar uma chave	10 pontos
- abrir uma porta com chave	20 pontos

Como jogar "Pickaxe Pete" com o Videopac N60 ou G7200

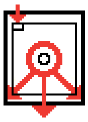
Aplicam-se as mesmas regras acima indicadas.

- Ajuste o nivel da luz e de som
- Ajuste o nivel do contraste na posição 1



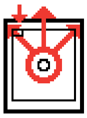
Use a alavanca para mover Pedro Picaret.
Desloquea para cima para o fazer subir a escada.

Baixar-se



Use a alavanca para indicar a direcção.
Carregue no botão "Action" para que Pedro se baixe.

Saltar



Use a alavanca para indicar a direcção do salto;
depois carregue no batão "Action".

Cada vêz um jôgo seja finalizado, aperte botão RESET (RE-ajuste).
Agora aparecerão na tela as palavras SELECT GAME (Escolha jôgo).

Depois:
(a) Escolha outro jôgo.
ou (b) Uscolha outro Videopac. Retire o Videopac em uso, colocando uma mão ao lado dele, e puxando a alavanca para cima.
Recoloque o Videopac na sua caixa.
Agora consulte as instruções para "Uso do seguinte Videopac".
ou (c) Religue a antena com o televisor, e desligue o Computador Videopac do circúito.

Verifique o procedimento
Se VS. suspeitar uma falha no equipamento, faça como seque (com o Videopac instalado). Aperte RESET. O televisor emitirá um som curto, e depois deviam aparecer na tela do televisor as palavras SELECT GAME; caso contrário, verifique que o equipamento seja instalado de maneira acertada, como descrito detalhadamente nas "Instruções para Uso" (consulte as instruções tanto do equipamento como do Videopac em uso). Se a falha persista, consulte o sue vendedor, levando tanto o equipamento como o Videopac para serem controlados.